

<b>Domaine</b>	Design
<b>Filière</b>	Design Media design
<b>Titre du module</b>	<b>Atelier / Laboratoire MD 3</b>
<b>Type de module</b>	Module d'orientation – Module obligatoire *
<b>Code</b>	<b>2MaDeOMD11</b> (D.DI.334.63MD.F.15)
<b>Type de formation</b>	Master
<b>Crédits ECTS</b>	12 ECTS
<b>Semestre</b>	semestre 3
<b>Lieu</b>	HEAD – Genève
<b>Prérequis</b>	Aucun prérequis
<b>Langues principales</b>	a) Français b) Anglais
<b>Compétences visées / Objectifs généraux d'apprentissage</b>	Le module permet à l'étudiant-e d'éprouver dans le cadre d'un projet personnel sa connaissance du domaine numérique et sa maîtrise des processus de design qui s'y rapportent. Les objectifs mettent l'accent sur la recherche, la prospection, la réflexion critique et l'intégration des enjeux théoriques au projet de design.
<b>Contenu et formes d'enseignement</b>	Le programme comprend un workshop consacré aux méthodes et techniques avancées de développement de systèmes interactifs, la réalisation d'un projet personnel et le suivi aux plans théorique et pratique d'une recherche individuelle conduite par l'étudiant-e dans la perspective de son travail de master : - Un atelier centré sur le développement de prototypes au moyen de langages spécialisés (OpenFrameworks, Unity, iOS p. ex.) sollicite les compétences de l'étudiant-e en design algorithmique et permet leur mise en œuvre par des travaux pratiques. - Un accompagnement technique individualisé et un enseignement en programmation avancée sont offerts dans le cadre du laboratoire. - Une unité d'enseignement est consacrée à la rédaction du projet personnel de l'étudiant-e en vue de son travail théorique de master, ainsi qu'à la réalisation et la présentation d'un prototype de travail pratique.
<b>Modalités d'évaluation et validation</b>	Le travail fourni fait l'objet d'une évaluation continue et/ou finale (jury) par le ou les professeurs responsables du module et/ou de l'unité de cours. L'ensemble des évaluations fait l'objet d'une moyenne. L'assiduité et la participation aux enseignements font partie des éléments évalués. La qualité de la réalisation des travaux rendus (correction orthographique et grammaticale pour les textes, clarté de la mise en page, structuration des présentations orales, qualité professionnelle des photographies, impression, maquettes, etc.) peut être un élément déterminant de l'évaluation. Le module est acquis lorsque l'étudiant a obtenu la note moyenne minimum de 4. Les crédits ECTS sont attribués ou refusés en bloc. Pour l'obtention des crédits, l'étudiant-e doit obtenir la note moyenne de 4 au minimum.
<b>Modalités de remédiation</b>	Remédiation possible en cas de résultat légèrement insuffisant (note 3,5). La remédiation consiste en un modeste travail complémentaire ou supplémentaire qui doit être accompli sous la direction de l'enseignant concerné dans un délai de trois à quatre semaines après les jurys/examens. Répétition l'année académique suivant l'échec, selon des modalités à définir avec le/la responsable de module. Pas de remédiation possible pour un module répété.
<b>Enseignants</b>	Selon programme spécifique des workshops (cf. Guide de l'étudiant)
<b>Nom du responsable du module</b>	Nicolas Nova, Gordan Savicic
<b>Descriptif validé le</b>	30.06.2016
<b>Par</b>	Nicolas Nova, Gordan Savicic, responsables du Master Media Design de la HEAD – Genève

\*Module dont l'échec après répétition peut entraîner l'exclusion définitive de la filière selon les articles 23, 24 et 25 des Directives-cadres relatives à la formation de base (bachelor et master) en HES-SO, du 6 mai 2011.